

Fritidscenter Østerbro Nord

Karlsvognen, Kildevæld & Kennedygården

Politik for anvendelsen af digitale medier

Forord

Børn og unge bruger grundlæggende digitale medier til det samme som voksne: at søge information, spille, lade sig underholde og være i kontakt med vennerne.

Formålet med at udarbejde denne forældreorienteret politik er, at fritidscentret ønsker at synliggøre de pædagogiske overvejelser i forbindelse med klubbens udbud af digitale medier, herunder computerspil som E-sport, sociale medier og gaming.

Da området er i konstant udvikling, så vil disse retningslinjer løbende evalueres og omskrives, Vi håber at kunne komme misforståelser og spørgsmål blandt forældre og øvrige interessenter i forkøbet, og såfremt der måtte være spørgsmål hos læseren, er man altid velkommen til at kontakte klubmedarbejdere for en uddybelse.

Politikken er opbygget således, at de generelle pædagogiske overvejelser er beskrevet nedenfor med angivelser af internetadresser for yderligere information. Politikken er redigeret af medarbejdere og forældreråd i august 2021.

Telefon/tablets og sociale medier

Flertallet af fritidscentrets børn og unge har mobil og tablets. Det er i samarbejde med forældrerådet besluttet ikke at sætte tidsbegrænsninger for børn og unges anvendelse af egne telefoner/tablets i klubben. Dette skyldes at anvendelsen af sociale medier er en stor del af større børn og unges sociale liv, samt at en begrænsning vil være meget vanskelig at håndhæve, da børnene blot kan forlade matriklen eller skjule sig. Mange børn og unge kontaktes også af forældre via telefoner.

Mht. downloading på telefon/tablet gælder der samme regler som ved computere, når de befinder sig i fritidscentret. Det er derudover heller ikke tilladt at tage billeder eller video af hinanden uden tilladelse. Børn og unge bliver gjort opmærksom på dette ved start i fritidscentret.

Fritidscenter Østerbro Nord

Karlsvognen, Kildevæld & Kennedygården

Det er Fritidscenter Østerbro Nord og forældrerådets oplevelse, at det er mest fordelagtigt ift. børnenes samvær og trivsel, at børnenes anvendelse af sociale medier sker i fritidscentrets lokaler, så dets medarbejder lettere kan observere, hvad der foregår og derved agere ved misbrug eller konflikter.

Det er som udgangspunkt forældres opgave at indgå aftaler med deres børn ift. anvendelsen af mobile enheder og sociale medier. Fritidscenter Østerbro Nord vil dog altid arbejde på at løsningen af konflikter via digitale medier løses på samme måde som i andre konflikter. Hvis medarbejdere observerer, at der er børn og unge, der anvender deres telefoner/tablet uhensigtsmæssigt, så vil de altid tale med det pågældende barn samt kontakte forældre.

Det er vores erfaring at når medlemmer starter i klub, i 4. klasse, er det nyt og spændende at have sin mobiltelefon fremme, men når medlemmerne er godt integreret i klubberne, aftager interessen.

Yderligere information fra Medierådet: <http://www.emu.dk/sites/default/files/Foraeldreguide.pdf> og http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet-fir-Boern-og-Unge/Videncenter/Guider-og-materialer/Foraeldreguide-mobiltelefon-til-9-12aarige.aspx

Formål med computeraktiviteten

Computerspil er en aktivitet i fritidscentret på lige fod med dets øvrige tilbud. Børnenes samvær omkring computerspil er med til at udvikle deres fællesskabsfølelse, sociale kompetence samt evne til at tænke kreativt og strategisk.

Computerspil er også en aktivitet, hvor de ansatte kan opbygge og udvide relationer med børn og unge – således at vi får føling med, hvordan de har det derhjemme, i skolen, med andre børn, etc. For, digitale medier er en fast del af børn og unges hverdagsliv; Flere børn i 7. klasse end i 4. klasse er bevidste om de mekanismer, der styrer internettet, derfor har vi fokus på digital dannelse når vi modtager nye børn. Vi tilbyder alle vores nye 4. classes medlemmer en workshop, i samarbejde med Børns Vilkår. Her er emnerne digital dannelse og etik på nettet.

Fritidscenter Østerbro Nord

Karlsvognen, Kildevæld & Kennedygården

Digital dannelse kan jo defineres på forskellige måder, men handler grundlæggende om at kunne indgå i digitale fællesskaber på en positiv måde, hvilket er formålet med workshoppen.

Læs mere her: <https://www.medieraadet.dk/medieraadet/nyheder/digital-ulighed-starter-i-bornehaven>

Det sker at de ansatte spiller computer/ PlayStation sammen med børn og unge. Dette gøres ikke for underholdningens skyld, men derimod som en del af arbejdet med relationer, og for at dygtiggøre sig. Opbygningen og udvidelsen af relationer med og blandt medlemmer er for de ansatte den primære gevinst, og computerrummet ses som et godt redskab for at opnå dette.

Personalet vil være deltagende med klubbens mobiltelefoner, for at være en del af atmosfæren med børnene. Både for at interagere med medlemmerne, men også for at kunne give en hjælpende hånd. Børn og unge synes ofte, at det er sjovt og udfordrende at spille mod og med de voksne – præcis som hockey og fodbold. Medarbejderen skal altid bruge klubbens telefon som et arbejdsredskab.

Valg af spil – E-sport

Fritidscentret har E-sportsmedarbejdere/Gamermedarbejdere, der afprøver nye spil og vurderer den pædagogiske egnethed og kvaliteten i spillene. Indholdet i spillene behøver ikke nødvendigvis at være af pædagogisk karakter, men egnethed afhænger af, at de kan bruges pædagogisk, og om børn og unge har interesse i spillene. Fælles for vurderingen, er at det er muligt at fremme fællesskabet – dvs. at spil hvor man kan spille flere sammen foretrækkes. Børn kan også spille spil i klubben fra egne "accounts", såfremt de kan godkendes af fritidscentrets computeransvarlige.

(Medierådet: <http://angi-nordic.com/mif-spilguide/velkommen/>)

Aldersmærkning

PEGI er en europæisk sammenslutning mellem 16 lande, der klassificerer spillene i anbefalede aldersgrupper. Kriterierne er udtryk for et kompromis mellem 16 lande og er en anbefaling – ikke en lovbestemmelse. PEGI mærkningen er derfor udarbejdet til at kunne rumme alle europæiske kulturer og deraf forskellige normer for etik og moral. For at få PEGI-mærkning, skal spilproducenten selv teste spillet efter nærmere bestemte krav. Spilproducenten kan spare penge ved at sætte aldersmærkningen højt og derved spare tests.

Fritidscenter Østerbro Nord

Karlsvognen, Kildevæld & Kennedygården

Aldersmærkningen er derfor vejledende og ikke et forbud. Der kan derfor forekomme spil i fritidscentret, som spilles af børn og unge, hvis alder er under anbefalingen. Dette sker dog på baggrund af pædagogiske overvejelser og altid sammen med en af vores uddannede E-sport-medarbejdere.

Læs mere på: <http://www.pegi.info/da/index/>

Spil-tilladelser

Børn og unge i fritidsklubben og juniorklubben skal have skriftlig tilladelse til at spille computerspil, som har en PEGI mærkning over 18+ og denne forældretilladelse skal gives, da børn er forskellige og forældre kender deres egne børn bedst. (Vedrørende E-sport spil skal der altid indhentes forældretilladelse). Har børn egne "account" til spil, bliver dette set af personalet som at de har tilladelse fra forældrene til at spille disse (CS:GO (Counter Strike), Roblox, minecraft mm.).

Som forældre kan man have mange spørgsmål vedrørende spil og hvilke tilladelser, man giver til hvilke spil. Nogen kan have en bekymring for at børn og unge bliver indelukkede og asociale af at spille computerspil, men vi oplever i Fritidscenter Østerbro Nord, at børn og unges aktiviteter omkring spil i høj grad er sociale: Netværksspil kræver, at spillerne kan overskue indviklede handlingsforløb, et omfattende persongalleri og komplekse problemstillinger. Det gælder fx action-, adventure- og rollespil. Her trænes logik, hukommelse, overblik og samtidig udvikles kompetencer i problemløsning og forståelse af sammenhænge. Spillerne lægger strategier, hvor de hjælper hinanden og lytter til hinandens idéer, laver rollefordeling og ressourceanalyser.

Desuden spiller børnene og de unge mod hinanden på tværs af alder og matrikler; de spiller i hold mod hinanden eller på samme hold mod computerstyrerede modstandere. Desuden er der mulighed for at spille i lukkede rum via "account". Det betyder dog ikke, at der ikke er tilsyn med børnene, da vi altid har en E-sportsuddannet medarbejder tilstede, der overvåger spillernes opførsel og selvjustits.

Socialt engagement

Vi oplever i Fritidscenter Østerbro Nord, at der opstår nye venskaber på tværs af matrikler, og at digitale medier kan være en adgangsbillet til nye fællesskaber: Børn og unge ser computerspil som en anledning til at "se" vennerne, selvom de sidder hjemme på hvert sit værelse. Med online

Fritidscenter Østerbro Nord

Karlsvognen, Kildevæld & Kennedygården

computerspil åbnes op for muligheden for at være sammen med sine venner på alle tidspunkter af døgnet. Børn og unge kan sagtens sidde og spille med deres gode kammerater i hver sin lejlighed eller hus og stadig synes, at de "leger" sammen. Næste dag kan de så diskutere aftenens kamp i skolen og klubben.

Børn og unge taler sammen med andre børn, unge og voksne om spillene – også når de ikke spiller. Der udveksles erfaringer, tricks og metoder til at avancere i de forskellige spil, hvad end det er i PlayStation spil eller E-sport spil, som er meget populære. Vi har derfor – i samarbejde med DGI-byen – uddannet de ældste medlemmer, der kunne have lyst til lære mere om E-sportens verden. Så ved de hvad og hvordan E-sport fungerer og ikke mindst så får de få redskaberne til at stå for kvalificeret og inspirerende E-sport-træning.

Det opleves at børn og unge, der ikke er sociale stærke, kan få succesoplevelser via E-sport eller andet computerspil, fordi de ofte er dygtige til spillene. De ser hinanden i nye roller og derigennem får kontakt til at andre børn og unge. Samtidig er vi opmærksomme på, at nogle børn lukker sig inde i spil og ikke har stor berøringsflade med andre børn og unge. Vi sikrer, at dette ikke sker ved at begrænse antallet af daglige computertider, via dialog med barnet og dets forældre og ved at motivere børnene og de unge til at deltage i andre aktiviteter. Ligeledes er E-sport altid på lige fod med vores andre tilbud og skaber et fællesskab. Det skal selvfølgelig heller ikke tage overhånd, så med E-sport er der altid en voksen til stede og overvåger situationen.

Voldeligt indhold

Flere undersøgelser indikerer, at når børn bliver aggressive efter at have spillet computer, så skyldes det ikke spillets indhold, men mere fordi spillet var svært og at de fx tabte, hvilket også kan ske, når børn spiller fodbold.

Det er vores erfaring, at der ikke er forskel på om børnene og de unge spiller strategiske spil eller blodige spil. Børn og unge kan godt skelne mellem virtuel vold og virkelig vold. Grundlæggende handler børn og unges spilvaner om, at de voksne omkring dem har en holdning og dermed aktivt tager stilling til spilvaner og søger at påvirke i positiv retning.

Læs mere på: http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Medieraadet/Computerspil.aspx

Computertider og regler i fritidscentret

Fritidscenter Østerbro Nord

Karlsvognen, Kildevæld & Kennedygården

Fritidscenter Østerbro Nord har som følgende regler for Playstation og E-sport:

For brugen af Playstation gælder det ½ time spil om dagen, og man tilmelder sig ved at skrive sit navn på listen. Et barn kan ikke strege sig på listen med mindre, der har spurgt en voksen.

For E-sport gælder det at man må spille 1 time om dagen (ambitiøse elitehold/talenthold). Men ved gaming kan det forekomme, at børn får mere spilletid end en time. Dette kan ske efter en faglig vurdering, såfremt der er ledige tider sidst på dagen; det kan også være hvis børnene har været aktive med andre aktiviteter i huset eller evt. i forbindelse med E-sport liga/ E-sport turnering. Disse turneringer for E-sportshold er fra 5. klasse og opefter, hvor der arbejdes målrettet med strategi og samarbejde.

Ved brug af vores computere har vi også vigtige regler, som vi forventer, at vores medlemmer overholder: vi tolerer fx ikke download af ulovlig software/streaming eller anden krænkende brug af computere og vi har diverse filtre i forbindelse med E-sport etc. I tilfælde af misbrug kan det udløse karantæne fra computere og forældre vil altid blive kontaktet, hvis dette sker.

Karantæne

Karantæne kan fx gives på grund af dårlig opførsel i computerrummet eller uhensigtsmæssig brug af maskinerne.

Den bruges som yderste konsekvens ud fra en pædagogisk vurdering, for at skabe tryghed indenfor fællesskabets rammer. Den sekundære gevinst kan desuden være at de andre børn og unge lærer de fælles spilleregler.

Politikken er udarbejdet af medarbejdere og forældreråd i august 2021

E-sport tilladelse

Undertegnede giver hermed tilladelse til, at mit barn må spille 18+ anbefalet (PEGI) computerspil i Fritidscenter Østerbro Nord. Tilladelsen er til de spil, som fritidscentret har godkendt og indkøbt.

Der vil altid være en træner til stede under E-sport. Udover undervisning vil der være fokus på;

- Samarbejde, også på tværs af alder
- Nye kammeratskaber
- Kommunikation, herunder god stil
- Komme samlet i mål.. ingen er stærkere end det svageste led
- Strategi og taktik
- Koncentration og holde fokus også i presset situationer
- Digital dannelse, herunder antimobning og sprogbrug

Dato:

Barnets fulde navn, skole og klasse:

Forældreunderskrift:

Modtaget af/Afleveret til: